

Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 2, No. 1, hlm. 134-147

Renita Kusmantari Nurhikmah, Sigit Santoso, dan Nurhasan Hamidi. *Keefektivan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Mei, 2016

**KEEFEKTIVAN MEDIA MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENGANTAR AKUNTANSI KELAS X AKUNTANSI
SMK NEGERI 1 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Renita Kusmantari Nurhikmah, Sigit Santoso, Nurhasan Hamidi*

*Pendidikan akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

Renita.kusmantari@gmail.com

ABSTRAK

Renita Kusmantari Nurhikmah. K7411124. **KEEFEKTIVAN MEDIA MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENGANTAR AKUNTANSI KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Maret 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang tidak menggunakan media permainan monopoli pada kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015, 2) Keefektivan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pengantar akuntansi pada kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta semester 2 tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 92 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah 60 peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan *Cluster Sampling* dan pemilihannya secara acak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dan metode dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah *Independent – sample t test*, dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas dengan uji *Levene Statistic*. Taraf signifikansi penelitian sebesar 0,05 (5%).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan : 1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang tidak menggunakan monopoli ($p = 0,000$; $p < 0,05$ dan $t_{hitung} = 7.094 > t_{tabel} = 2.002$); 2) Penerapan media monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari tingginya prosentase peserta didik yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal, yaitu sebesar 96,6% dengan kriteria ketuntasan minimal 78 yang apabila dicocokkan dengan kategori keefektivan hasil belajar secara kuantitatif tergolong keefektivannya sangat tinggi.

Kata Kunci: Keefektivan, Media Monopoli, Hasil Belajar

ABSTRACT

Renita Kusmantari Nurhikmah. K7411124. **EFFECTIVENESS OF MONOPOLY MEDIA TO IMPROVE THE LEARNING LEARNING IN THE SUBJECT MATTER OF INTRODUCTION TO ACCOUNTING OF THE STUDENTS IN GRADE X OF ACCOUNTING OF STATE VOCATIONAL HIGH SCHOOL 1 IN ACADEMIC YEAR 2014/2015.** *Skripsi*: The Faculty of Teacher Training and Education, Sebelas Maret University, Surakarta, March 2016.

The objectives of this research are to investigate: (1) the difference of learning result between the students instructed with the monopoly media and those instructed without the monopoly media in Grade X of Accounting of State Vocational High School 1 of Surakarta in Academic Year 2014/2015; and (2) the effectiveness of the monopoly media to improve the learning result in the subject matter of Introduction to Accounting of the students in Grade X of Accounting of State Vocational High School 1 of Surakarta in Academic Year 2014/2015.

This research used the quantitative research method. Its population was all of the students as many as 92 in Grade X of Accounting of State Vocational High School 1 of Surakarta in Semester 2, Academic Year 2014/2015. The samples of research consisted of 60 students, and they were taken by using the cluster sampling technique. The data of research were collected through test and documentation. They were then analyzed by using the independent-sample t test with the pre-requisite tests of Kolmogorov-Smirnov's normality test and Levene Statistics' homogeneity test at the significance level of 0.05 (5%).

The results of research are as follows: (1) there is a difference of learning result between the students with the monopoly media and those without the monopoly media as indicated by the p-value = 0.000; which was smaller than 0.05 and $t_{\text{count}} = 7.094 > t_{\text{table}} = 2.002$; and (2) the application of the monopoly media is effective to improve the learning result in the subject matter of Introduction to Accounting of the students as shown by the high percentage (96.6%) of the students who gained the scores above the minimum learning completeness criterion that is 78; this result when matched with the effectiveness of the learning result quantitatively belongs to the very high category.

Keywords: Effectiveness, monopoly media, learning result

PENDAHULUAN

Pendidikan masa kini sangat berbeda dengan pendidikan masa lalu, karena dengan adanya globalisasi, dunia pendidikan masa kini membawa perubahan yang dirasakan, baik dalam nilai positif maupun negatif. Nilai positif yang telah diterima oleh bidang pendidikan dengan adanya globalisasi yaitu semakin

mudahnya dalam mengakses informasi baik untuk guru maupun siswa. Karena dengan mudahnya mendapatkan informasi, siswa dapat memperoleh berbagai informasi yang dapat membuat mereka berwawasan luas dan untuk guru juga dapat memperoleh berbagai informasi yang dapat mengembangkan kompetensinya. Selain itu, dengan adanya globalisasi dunia

pendidikan masa kini juga dapat menciptakan para siswa yang kompeten dan berstandar internasional yang dapat bersaing dengan negara-negara lain sehingga pendidikan di Indonesia juga dapat memenuhi kebutuhan Internasionalnya.

Pada tahun 2015 kawasan ASEAN akan menghadapi Masyarakat ekonomi Asean atau yang biasa disingkat MEA.

MEA merupakan wujud kesepakatan dari negara-negara ASEAN untuk membentuk suatu kawasan bebas perdagangan dalam rangka meningkatkan daya saing ekonomi kawasan dengan menjadikan ASEAN sebagai basis produksi dunia serta menciptakan pasar regional bagi kurang lebih 500 juta penduduknya (Wangke H, 2014)

Keinginan ASEAN dalam membentuk MEA didasari oleh perkembangan eksternal dan internal kawasan. Dari sisi eksternal, Asia diprediksi akan menjadi kekuatan ekonomi baru, dengan disokong oleh India, Tiongkok, dan negara-negara ASEAN lainnya. Sedangkan dari sisi internal, kekuatan ekonomi ASEAN sampai tahun 2013 telah menghasilkan GDP sebesar US\$ 3,36 triliun dengan laju pertumbuhan sebesar 5,6 % dan memiliki dukungan jumlah penduduk 617, 68 juta jiwa.

Terdapat tiga komunitas dalam ASEAN *Community* yang disesuaikan dengan ASEAN Vision 2020, yaitu pada bidang keamanan politik (ASEAN *Political-Security Community*), sosial budaya (ASEAN *Socio-Culture Community*), dan ekonomi (ASEAN *Economic Community*). Apabila ketiga komunitas tersebut dikaitkan dengan dunia pendidikan, maka dunia pendidikan juga dapat ikut andil dalam perwujudan ketiga komunitas tersebut. Misalnya saja dalam komunitas ekonomi, dalam menghadapi pasar tunggal atau biasa disebut ASEAN *Economic Community*, pendidikan dapat menjalankan konsep *link and mactch*, yaitu mengkaitkan lulusan sekolah dengan kebutuhan pasar kerja. Pendidikan juga dapat menciptakan siswa yang akan menjadi tenaga kerja yang berkualitas dan mampu bersaing dalam rangka menghadapi MEA tahun 2015.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 menjelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam pengertian di atas disebutkan bahwa peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk mengembangkan potensi peserta didik tentunya memerlukan guru. Peran guru untuk mengembangkan potensi anak didik sangatlah penting, di samping kemampuan peserta didik tersebut dalam mengembangkan potensi dirinya sendiri. Salah satu peran guru dalam mengembangkan potensi peserta didik yaitu dengan memberikan bekal yang cukup kepada anak didiknya. Bekal yang cukup dapat diberikan salah satunya dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dan peserta didik berperan aktif. Karena salah satu syarat terjadinya kegiatan belajar mengajar adalah adanya guru dan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar tidak dapat terwujud tanpa adanya guru dan peserta didik.

Selain adanya guru dan peserta didik kegiatan belajar mengajar juga memerlukan sumber belajar dan fasilitas belajar. Semua faktor tersebut haruslah saling mendukung supaya tercipta kegiatan belajar mengajar yang optimal dan hasil yang optimal. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut dapat menyampaikan materi dengan baik sehingga peserta didik mengalami perubahan dari yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu.

Dalam proses inilah tak sedikit guru yang mengalami kendala dalam mengantarkan peserta didik berproses dari yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu. Salah satu kendalanya yaitu keanekaragaman kemampuan peserta didik dalam menangkap penjelasan dari guru, sedangkan di sisi lain guru juga di patok dengan kriteria kelulusan minimal atau yang biasa disingkat KKM, yang cukup tinggi. KKM merupakan kriteria ketuntasan minimal nilai yang harus didapatkan oleh peserta didik, sebagai tolok ukur hasil belajar.

KKM untuk setiap sekolah memang berbeda-beda tergantung dari kebijakan sekolah masing-masing. SMK Negeri 1 Surakarta sendiri menetapkan KKM yang cukup tinggi pada kelas X dan XI, yaitu 78. Ini merupakan hal yang dilematis bagi guru. Nilai 78 bukan nilai yang rendah, melainkan nilai yang cukup tinggi. Dalam hal ini kemampuan peserta didik sangat beraneka ragam, yang tidak didukung dengan fasilitas belajar seperti buku yang memadai. Untuk mencapai KKM 78 dirasa cukup sulit. Hal ini terbukti dengan nilai Ulangan Akhir Semester Gasal yang baru diselenggarakan pada bulan oktober 2014 tersebut pada masih banyak peserta didik yang nilainya yang di bawah KKM khususnya untuk mata pelajaran Pengantar Akuntansi.

Berikut ini adalah data yang diperoleh yang merupakan gambaran belum tercapainya hasil belajar sesuai dengan yang ditentukan.

Tabel 1. Nilai Ulangan Akhir Semester Gasal Kelas X Akuntansi pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi

Kelas	Dibawah KKM	Diatas KKM	Jumlah Peserta Didik	Presentase peserta didik yang dibawah KKM
X AK 1	24	8	32	75 %
X AK 2	6	26	32	18,75 %
X AK 3	20	12	32	62,5 %
RATA-RATA				52,08 %

(Sumber: data primer yang diolah, 2015)

Berdasarkan data di atas dapat terlihat bahwa masih terdapat 52,08 % peserta didik Akuntansi yang nilainya belum mencapai KKM. Hal ini menandakan bahwa masih ada 52,08 % peserta didik Akuntansi yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi. Tingginya tingkat ketidaktuntasan peserta didik Akuntansi terhadap mata pelajaran Pengantar Akuntansi, membuat guru dilematis. Sudah seyogyanya peserta didik akuntansi dapat memahami mata pelajaran Pengantar Akuntansi dengan baik karena mata

pelajaran tersebut merupakan dasar sebelum peserta didik melangkah pada materi akuntansi lainnya.

Namun disisi lain guru juga menyadari, tidak semua siswa sama dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk membuat peserta didik paham tidak hanya dengan ceramah, karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam pemahaman materi. Ada peserta didik yang dapat paham hanya dengan metode ceramah, namun ada juga yang belum paham hanya dengan metode ceramah. Karena itulah mengapa guru harus menyediakan media pembelajaran untuk peserta didik, yang fungsinya untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik yang belum paham dengan metode ceramah dapat paham melalui media yang digunakan oleh guru. Selain untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, menurut Hamalik dalam Arsyad (2011, 32) bahwa pemakaian media belajar dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keingintahuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Motivasi dan minat dalam belajar merupakan sesuatu hal yang penting,

karena dengan tumbuhnya motivasi akan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Jika keinginan siswa untuk belajar meningkat maka hasil belajarnya pun diharapkan akan meningkat juga. Maka dari itu kami memilih media sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Guru dapat menggunakan apa saja sebagai media dalam pembelajarannya, yang tentunya dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan relevan dengan materi pembelajarannya yang disampaikan. Misalnya, guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan. Dengan menggunakan permainan, peserta didik akan tertarik dan tidak merasa kebosanan akan pembelajarannya. Permainan yang digunakan dapat berupa permainan yang sudah familiar dengan peserta didik.

Permainan yang familiar tersebut misalnya permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan yang di dalamnya terdapat transaksi transaksi bisnis yang sesuai dengan pembelajaran akuntansi, seperti pembelian dan penyewaan, dll. Dengan peserta didik bermain monopoli peserta didik mengalami sendiri transaksi yang terjadi. Sehingga pembelajaran dapat lebih

bermakna dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Jamilah (2013) menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik, yang berarti terdapat pengaruh antara penggunaan media permainan monopoli dengan hasil belajar peserta didik. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Satiani, hasil penelitiannya menerangkan bahwa setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan permainan monopoli pada kelas eksperimen, dan metode terjemahan pada kelas kontrol, terdapat perbedaan hasil belajar. Kurniawati (2013) juga menerangkan bahwa media permainan monopoli berpengaruh positif pada kemampuan kognitif siswa.

Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran akuntansi merupakan sesuatu yang baru khususnya pada SMK Negeri 1 Surakarta khususnya untuk mata pelajaran pengantar akuntansi. Maka dari itu keefektifan media monopoli perlu diteliti dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rumusan masalah yang diambil adalah: (1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran monopoli dan yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli di kelas X

Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta? (2) Apakah media monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : (1) Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran monopoli dan yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta? (2) Mengetahui keefektivan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan di SMK Negeri 1 Surakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta semester 2 tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 92 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah 60 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan desain *post-test only control design*. Pada desain ini tidak dilakukan tes awal, tetapi hanya dilakukan pada akhir eksperimen. Perbedaan hasil antara kelompok

eksperimen dengan kelompok kontrol merupakan hasil dari perlakuan. Desain penelitian ini dipilih karena tidak dimungkinkannya dilakukan tes awal (Sigit, 2011). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberikan perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan *Cluster Sampling* dan pemilihannya secara acak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dan metode non tes berupa dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah *Independent – sample t test*, dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas dengan uji *Levene Statistic*. Taraf signifikansi penelitian sebesar 0,05 (5%).

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang meliputi hasil belajar kognitif, sedangkan Variabel independen dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli.

Pembahasan

(1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran monopoli dan yang tidak menggunakan media pembelajaran

monopoli pada kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta.

Berdasarkan analisis statistik diketahui bahwa hasil belajar dengan menggunakan media monopoli dengan tidak menggunakan media monopoli dalam pembelajarannya mengalami perbedaan. Pernyataan tersebut diperoleh dari hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji statistik *Independent sample T-Test* menunjukkan hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7.094 > 2.002$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang tidak menggunakan media monopoli.

Perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda juga dapat dijelaskan melalui analisis deskriptif berupa rata-rata hasil belajar masing-masing kelompok yang diberikan media pembelajaran monopoli dan yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli. Kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 90,15. Kelompok kontrol, dalam hal ini kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli, memiliki rata-rata sebesar 76,69.

Berdasarkan analisis statistik maupun analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli membawa dampak yang berbeda pada hasil belajar peserta didik. Seperti yang sudah dikemukakan di atas, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media belajar monopoli dengan yang tidak. Perbedaan tersebut dapat terjadi karena media ini dapat menimbulkan minat baru bagi peserta didik untuk belajar pengantar akuntansi. Dengan tumbuhnya minat baru untuk belajar pengantar akuntansi maka peserta didik akan terdorong untuk semangat lagi belajar pengantar akutansinya. Media permainan monopoli ini dapat meningkatkan minat baru bagi peserta didik dikarenakan media ini merupakan media yang baru diterapkan untuk pembelajaran. Sebelumnya peserta didik mengenal permainan monopoli adalah sebagai permainan belaka, namun saat permainan ini diterapkan untuk media pembelajaran, itu merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik. Dari sesuatu yang baru maka menghasilkan sesuatu yang baru juga, yaitu semangat belajar baru. Ini dapat dilihat dari antusiasnya peserta didik saat memasuki kelas dan mereka tahu bahwa mereka akan belajar pengantar akuntansi dengan media monopoli. Bahkan mereka cenderung tidak sabar

untuk memulai pembelajaran. Karena tumbuhnya minat baru tersebut, maka motivasi untuk belajar pengantar akuntansiyapun meningkat. Minat baru dan motivasi merupakan rangsangan kegiatan belajar. Minat dan motivasi dalam belajar menjadi suatu hal yang penting, dengan tumbuhnya minat dan motivasi dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Jika keinginan peserta didik untuk belajar meningkat maka hasil belajarnya pun akan meningkat seperti yang ditunjukkan oleh peserta didik yang menggunakan media monopoli. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Hamalik dalam Arsyad (2011, 32) bahwa pemakaian media belajar dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keingintahuan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik. Selain didukung oleh pernyataan Hamalik, hasil tersebut juga selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jamilah (2014) yang menunjukkan hasil bahwa media monopoli berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

(1) Media monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta.

Media monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta. Pernyataan tersebut didapat dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan mencocokkan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal dengan kriteria keefektivan hasil belajar secara kuantitatif yang dikemukakan oleh Slamet Suwardi, dkk. Data kuantitatif yang diperoleh yaitu terdapat 29 peserta didik atau 96,6% yang mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal. Dari data yang diperoleh tersebut, apabila dicocokkan dengan kriteria keefektivan hasil belajar secara kuantitatif, tergolong pada kriteria sangat tinggi keefektivannya. Hal ini menandakan bahwa menggunakan media monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pengantar akuntansi kelas x SMK Negeri 1 Surakarta. Hal ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satiani (2013) mengenai efektivitas permainan monopoli dalam penguasaan bahasa jepang. Hasil penelitian Satiani ini menunjukkan bahwa media monopoli efektif dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam penguasaan bahasa jepang. Selain itu, Lucking juga melakukan penelitian terhadap penggunaan media

monopoli dalam pembelajaran akuntansi intermediet, penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media monopoli efektif diterapkan dalam pembelajaran akuntansi. Dengan demikian hasil yang didapat dalam pembahasan ini dapat mendukung penelitian-penelitian terdahulunya mengenai penggunaan media monopoli sebagai media pembelajaran yang efektif.

Dalam belajar dikenal dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor intrnal dan faktor eksternal. Media monopoli merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang fungsinya menyampaikan pesan dari komunikator kepada konunikan. Komunikator dalam pembelajaran adalah guru, sedangkan komunikannya adalah peserta didik. Media yang digunakan ini dapat digolongkan dalam faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Lebih khusus tergolong dalam sarana. Hal ini didukung oleh Munadi (dalam Rusman, 2012) yang menyebutkan bahwa salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor instrumental. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor intrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru. Sebagai sarana yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi

pembelajaran, media monopoli dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar. Media monopoli dapat memberikan rangsangan untuk belajar karena media ini dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini merupakan media yang dikemas berupa permainan yang menyenangkan. Melalui permainan, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik. Penggunaan monopoli untuk pembelajaran dapat tergolong dalam permainan edukatif. Seperti yang telah dikemukakan oleh Ismail (2006:119) bahwa permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang mendidik. Selain peserta didik bermain, peserta didik juga belajar. Dengan belajar sambil bermain peserta didik tidak merasa terbebani dalam kegiatan belajarnya. Justru mereka merasa senang karena mereka dapat bermain. Tidak merasa terbebani dalam belajar dapat berdampak baik. Seperti yang sudah diutarakan oleh Slameto (2003) bahwa suasana yang menyenangkan akan menyebabkan hasil belajar yang maksimal.

Monopoli itu sendiri merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan

permainan. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Media permainan monopoli merupakan media permainan papan bergaris yang sudah familiar di dunia. Permainan ini mengacu pada penguasaan harta. Pemain yang memiliki tanah, hotel, dan rumah dialah pemenangnya. pada permainan monopoli akuntansi tidak hanya ditekankan pada penguasaan harta, namun juga pada penguasaan pengetahuan. Penguasaan pengetahuan dapat dilihat dengan banyaknya menjawab pertanyaan dengan benar pada kartu kesempatan. Setiap kartu kesempatan terdapat soal dan skor. Apabila pemain dapat menjawab soal tersebut dengan benar maka pemain mendapatkan skor yang tertera dalam kartu, jika tidak maka pemain akan tidak mendapat skor. Pemain yang mendapat skor terbanyak, akan menjadi pemenangnya. Apabila pemain dalam hal ini peserta didik menginginkan skor yang banyak maka mereka harus belajar.

Dengan demikian dari uraian di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran pengantar akuntansi pada kelas eksperimen memberikan suasana belajar

yang menyenangkan karena dikemas sebagai permainan. Seperti hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ralp dan Ann (2012) bahwa monopoli merupakan media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, para peserta didik tidak merasa terbebani dalam proses belajarnya sehingga materi pelajaran yang didapatkan akan lebih mudah diserap oleh peserta didik dan dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk terus belajar yang kemudian berdampak pada optimalnya hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik pada kelas eksperimen, dibanding kelas kontrol yang tidak menggunakan media monopoli.

Dalam hal ini media monopoli dapat menjalankan fungsinya dengan baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata oleh guru (Arsyad : 2011), sehingga penggunaan media monopoli efektif dalam mendukung pembelajaran pengantar akuntansi pada Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015 sehingga hasil belajarnya meningkat. Ini ditunjukkan dengan tingginya presentase hasil belajar peserta didik yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal, yaitu sebesar

96,6%, dengan kriteria ketuntasan minimal 78 yang berarti keefektivannya sangat tinggi. Hasil tersebut juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohman, Mutmainah, dan Susanto dkk (2011) mengenai media monopoli, hasil dari penelitian yang dilakukan oleh mereka menyatakan bahwa media monopoli layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang tidak menggunakan monopoli. Pernyataan tersebut didukung Dengan hasil uji statistik *Independent sample T-Test* menunjukkan hasil nilai t hitung $> t$ tabel ($7.094 > 2.002$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
2. Media permainan monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari tingginya prosentase peserta didik yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal, yaitu sebesar 96,6% dengan kriteria ketuntasan minimal 78.

IMPLIKASI DAN KETERBATASAN MASALAH

1. Implikasi teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan atau referensi untuk memilih penggunaan media pembelajara yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selain itu penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya pada mata pelajaran pengantar akuntansi dalam melaksanakan pembangunan dalam bidang pendidikan.

2. Implikasi praktis

Penelitian ini dapat digunakan oleh peserta didik untuk membantu mereka dalam memahami mater pembelajaran khususnya materi pembelajaran pengantar akuntansi sehingga berpengaruh positif pada hasil belajarnya. Namun demikian hasil penelitian tidak hanya dapat digunakan oleh peserta didik sebagai alat bantu belajarnya, namun juga dapat digunakan oleh guru sebagai referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Hasil penelitian ini juga dapat sebagi masukan kepada pihak sekolah untuk dapat menyediakan fasilitas media

pembelajaran bagi peserta didik demi kemajuan sekolah.

3. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini telah diupayakan secara maksimal namun masih terdapat faktor yang sulit dikendalikan sehingga penelitian ini masih terdapat keterbatasan. Keterbatasan tersebut adalah keterbatasan waktu yang disediakan oleh sekolah dalam penyelenggaraan penelitian yang dapat menyebabkan kemungkinan pengaruh perlakuan belum mencerminkan hasil belajar peserta didik secara maksimal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dalam simpulan, berikut ini adalah beberapa saran untuk pihak-pihak yang terkait dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya dalam pembelajaran dapat menggunakan media yang beraneka ragam, tentunya yang sesuai dengan materi pembelajarannya sehingga hasil belajar peserta didik dapat optimal. Mengingat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2. Peneliti Selanjutnya

Pelaksanaan penelitian ini hanya terbatas di SMK Negeri 1 Surakarta saja, maka perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut mengenai penggunaan media permainan monopoli pada mata pelajaran pengantar akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

Andang Ismail. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Fitri, K.N.J. 2014. *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Akuntansi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Kelas X Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung tahun 2013/2014 pada Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal)*. Skripsi : Universitas Pendidikan Indonesia.

Kober, Ralph and Ann Tarca. 2012. *For Fun or Profit? An Evaluation of An Accounting Simulation Game For University Students*. Department of Accounting and Finance. The University of Western Australia. Diperoleh pada tanggal 22 juli 2015.

Lasiti, N.S. (2013). *Efektivitas Permainan Monopoli dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*". Skripsi.

Republik Indonesia. 2003. Undang Undang RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.

Rusman 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung : Rajawali Pres.

Santosa, Sigit. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Surakarta. UNS Pres.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wangke Humphrey. 2014. Peluang Indonesia dalam Masyarakat Ekonomi Asean 2015. *Info Singkat Hubungan Internasional*, vol. VI, No10/II/P3D/MEI/2014. Diperoleh 25 April 2015.

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Surakarta, April 2016

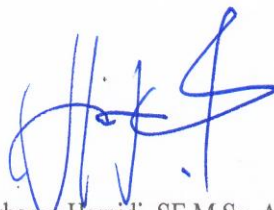
Pembimbing I,



Prof. Dr. Sigit Santoso, M.Pd

NIP.19500930 197603 1 004

Pembimbing II,



Nurhasan Hamidi, SE, M.Sc, Ak, CA

NIP. 197808232009121002